TUDO SOBRE OS JOGOS EM DISQUETE NO NINTENDO 64

EDITORA AZUL

Edição Nº 112
Fevereiro de 1997
R$ 3,50

SNES Mega PST Saturno Neo Geo Arcade PC

ESPECIAL DE LUTA

X-Men VS Street Fighter
Killer Instinct Gold
Street Fighter Zero 2 Alpha
Samurai Shodown 4
Star Gladiator

PC
FX Fighter
One Must Fall 2097
Toshinden
Rise of The Robots 2
Ultimate Warrior

DICAS INFERNAIS

UMK3 (Mega & SNES)
SuperCombos
Sheeva Fantasma
Lutas infinitas
Pingue-pongue secreto

SF Alpha 2 (PST & SAT)
Todos os truques de Evil Ryu e Evil Akuma

MK Trilogy (PST & N64)
King of Fighters '95 & '96

Nossa capa

Computação gráfica de Tadeu Cerqueira Pereira sobre foto de Edgar McTressin, da agência Gamma. Edição de Arte: João Ailton O. de Andrade. Idéia: Equipe Ação Games

UM 97 PORRADA!

Este promete ser o grande ano dos videogames: será o auge do ciclo das mais animalescas máquinas de jogos já criadas desde que o Atari revolucionou nossas vidas, há mais de vinte anos. Playstation, Saturno, PCs e Fliperamas apresentarão jogos de rachar mãos e cabeças, ainda mais rivalizando com o 64 Bits da Nintendo. Este Especial de Luta é um bom exemplo: mal ele chega às bancas e uma nova safra de games de porrada começa a despontar. Em breve, vamos estar detonando Virtua Fighter 3, Tekken 3 e Street 3, entre outros ótimos games. Portanto, mantenha os dedos em dia porque vem mais por aí. Fique conosco e até lá!

Equipe Ação Games

Combos de até 45 Hits, Morphs e Brutalities exclusivos, menus secretos

SuperCombos, Sheeva Fantasma e até um inesperado pingue-pongue

Um debulho do melhor Arcade de luta do final do ano, com mapas das magias

O mais sofisticado game da série vem cheio de inovações

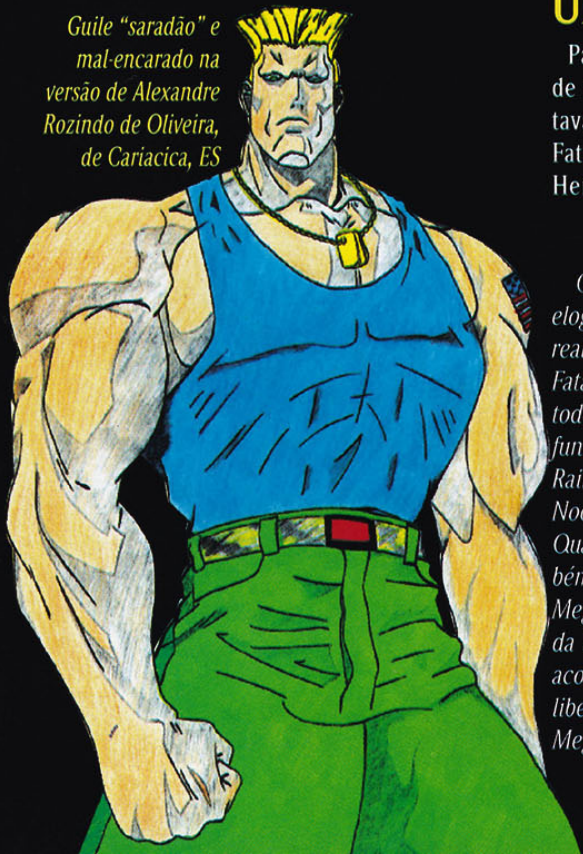
Confusão de nomes

Afinal qual a diferença entre o Street Fighter Alpha e o Zero? Um amigo meu disse que no Japão e no Brasil ele se chama Zero, só que eu já vi CDs brasileiros com o nome Alpha. Por favor esclareçam de uma vez por todas esta confusão.

João Roberto dos Santos
São Paulo, SP.

Caro João Roberto, vamos tentar explicar: as diversas versões deste jogo no Japão e Brasil, por determinação da Capcom, chamam-se Zero. Nos Estados Unidos, chamam-se Alpha. Ocorre que todos os CDs lançados no Brasil e os alugados nas locadoras vêm dos Estados Unidos, com o nome Alpha, inclusive os da Tec Toy.

Para finalizar, esclarecemos que não há confusão com a última versão, a Zero 2 Alpha. Ela só foi lançada no Japão e Brasil, com nome único.

Guile "saradão" e mal-encarado na versão de Alexandre Rozindo de Oliveira, de Cariacica, ES

Mai Shiranui mostra toda a sua saúde. Arte de Anderson Guedes, de São Paulo, SP

Super Mario RPG

Qual o segredo para passar pela porta que acessa o altar na fase Marrymore? Já tentei de tudo e nada acontece. O Snifit 1 aparece e vai de encontro à porta, mas ela não se abre. Afinal, qual é a dica?

João Victor Bomfim Chaves
São Paulo, SP.

Caro João Victor, a coisa é bem mais simples do que parece. Corra com o Snifit e bata na porta junto com ele. Se vocês não baterem juntos, ela não se abre. Repita o procedimento na porta seguinte e você encontrará o chefe-bolo. Se vencê-lo, você libertará a princesa. Boa sorte!

UMK3: Novos Babalities

Parabéns pela maravilhosa capa da edição de novembro (nº 109, Especial UMK3). Estava dez! O Rain e o Noob Saibot não têm Fatalities? Por que SFZ2 e Marvel Super Heroes não foram lançados para Mega?

Diógenes A. Carvalho
Araucária, PR.

Caro Diógenes, muitíssimo obrigado pelos elogios. Pelo jeito o Rain e o Noob Saibot realmente não têm Fatalities no UMK3. Esses Fatalities funcionam apenas no MK Trilogy. Em todo o caso, anote os Babalities dos dois, que funcionam no UMK3 e acabamos de descobrir:
Rain - → → ← ←, HP
Noob Saibot - ↓ → → →, LP
Quanto a SFZ2 e Marvel Super Heroes, nós também estranhamos não lançarem versões para Mega Drive. Ao que tudo indica, a mancada foi da Sega, já que a Capcom não tem mais um acordo de exclusividade com a Nintendo e já liberou, antes, versões de Mega Man para o Mega Drive e para o Saturno.

Micreiros felizes

Mandamos esta carta registrada para ter certeza de que vocês a receberiam, pois é de grande importância para nós, aqui reunidos, transmitir nossos agradecimentos, sugestões e críticas. Somos um grupo de quinze pessoas que se reúnem para jogar games para computador e curtimos demais isto. Porém estávamos abandonados pelas revistas de jogos. (...) As revistas que falam de jogos para computador apenas fazem propaganda (...) não trazem as senhas secretas ou os golpes e o preço é caro demais. A revista Ação Games veio preencher este imenso buraco. Por exemplo a edição *Só Dicas - 800 Truques Geniais*. Para vocês terem uma idéia, nos tínhamos todos os jogos ali mencionados. Foi uma festa geral! Vocês realmente estão de parabéns, foi um massacre, digno de elogios.

Lívio Francisco Vieira e outros
Rio de Janeiro, RJ.

Caro Lívio, a carta do seu grupo nos deixou muito, muito contentes. Nós procuramos fornecer aos jogadores de PCs o filé mignom dos jogos, que são justamente os truques. Como os micros e os videogames hoje são todos máquinas de 32 Bits com CD, muitos dos lançamentos importantes tendem a ser os mesmos e estamos "em nossa praia".

Quanto aos pedidos de truques que vocês fizeram, de MK3 para PC, foram todos publicados em nosso Especial MK3, publicado em dezembro de 95, que infelizmente está esgotado.

Classic Rayden se prepara para fritar o rival com raios. Desenho do leitor Wagner, que esqueceu de mandar o sobrenome e a cidade de origem

O tempo fechou entre Lord Raptor e Hsein-Ko de Darkstalkers 2. Doideira do Jeffrey Haiduk Morais, de Londrina, PR

Errata: Fifa 97 é no Mega

Na edição nº 111, deixamos escapar uma indicação errada no alto da matéria sobre o campeoníssimo Fifa Soccer 97. Sorry, galera! Debulhamos a versão para Mega Drive e não a do SNES. Mas todas as demais indicações, serviços e comandos estão corretos.

DETONADOR ROQUEIRO

Roger com a carteirinha do BBS que ele usa pra debulhar games de tiro em rede

Foto: Cida Souza

Roger Rocha Moreira, do Ultraje a Rigor, é um gamemaníaco de carteirinha: já freqüentou fliperamas e hoje detona no SNES e num PC Pentium. Roger encara vários gêneros de jogos. "Curto games de tiro, como Quake e Duke Nukem, pois eles prendem bastante a minha atenção e dá para jogar em rede. Mas também jogo outras coisas como Indiana Jones, The Seventh Guest, The Dig e Phantasmagoria. Nas excursões, a galera leva um Super NES e a gente detona Fifa Soccer no ônibus".

SHOTS

Jogos em disquete no NINTENDO 64

Desta vez, a Nintendo preferiu não prometer data alguma. Mas lançará este ano, talvez até julho, um drive para disquetes magnéticos para o Nintendo 64. O 64 DD será uma ótima inovação, pois permitirá ao jogador gravar informações nos discos – personalizando os jogos – e dar upgrades nos games. Por exemplo, você compra o cartucho de um game de corrida e, ano a ano, atualiza corredores e pistas. Ou compra um RPG e vai incrementando a história, cenários e personagens com os disquetes.

Como funciona?

Os discos do DD64 serão magnéticos, como os atuais disquetes de computadores, mas com muito mais memória (64 Megabytes contra 1,4 dos disquetes pequenos). Como a Nintendo exibiu o DD64 numa redoma, não dá pra ter certeza, mas aparentemente você não poderá abrir o disquete: ele só se abrirá dentro do drive.

O DD64 poderá interagir com os cartuchos. Ou seja, um mesmo jogo pode sair em cartucho, em disquete, ou em ambos, para rodarem ao mesmo tempo. A diferença é que os jogos em disquete deverão ser mais baratos e, no futuro, a Nintendo poderá até abandonar os cartuchos, que hoje são o grande ponto fraco do N64, por serem caros demais. A propósito, a Nintendo não falou em preço, mas havia prometido que o DD64 não poderá custar mais caro que o próprio videogame.

Novos jogos

O primeiro lançamento importante para o DD64 será Zelda 64 e deverá sair junto com o acessório. Você pode notar, nas fotos, que os cenários prometem maior realismo que os vistos em Super Mario 64 ou Pilotwings. Além do demo de Zelda 64, a Nintendo divulgou imagens de novos games para o N64, que você confere aqui. De todos eles, a vedete é Mario Kart 64, lançado no Japão em dezembro. É o primeiro a permitir quatro jogadores simultâneos e já está rolando nas locadoras. Outros jogos, com data confirmada pela Nintendo, nos States: Mario Kart 64 (17 de fevereiro), GoldenEye 007 (24 de março), Blast Corps e Kirby's Star Stalker (ambos em 14 de abril).

Dual Heroes. Game de luta 3D, da Hudson

Zelda 64: boas texturas e diferentes ângulos de câmera. Sem data.

Rev Limit, da Seta, corrida

Mario Kart 64, com tela para quatro jogadores. Diversão garantida.

Perfect Striker. Futebol, da Konami, sem data nos EUA. O cart japonês já está rolando nas locadoras daqui

O Disquete do DD64 (ao lado) e, acima, o N64 com o drive plugado

A ficha do DD64

DRIVE

Capacidade de memória: 64 Megabytes. Velocidade de transferência dos dados: 64 Mb/em 81 segundos (contra 64 Mb/ 437 segundos no CD-ROM). Tamanho: 26 cm de largura, 19 cm de profundidade e 6,5 cm de altura. Com o console, 14,5 cm de altura Peso: 1,6 Kg

DISQUETES

Tamanho: 10 cm de largura e de profundidade por 1,2 cm de espessura.
Peso: 43 gramas

Seu joystick vai pular

Esta é demais: a Nintendo vai lançar um acessório (foto) que fará o joystick do N64 transmitir trancos, batidas e vibrações dos jogos para as mãos. Chama-se Jolting Pak. Segundo a revista Nintendo Power, ele foi bolado para você sentir as fisgadas dos peixes em games de pescaria. Daí, o acessório evoluiu e será usado em jogos como Star Fox 64 e Blast Corps, reverberando tiros e pancadas. O Jolting Pak se encaixará no buraco para o Memory Card e ainda não tem data de lançamento.

CURTAS

MK 4 em maio. É isso aí! O Arcade em versão poligonal deverá estrear entre abril e maio nos fliperamas dos States. A estréia doméstica deverá rolar no final do ano, com versões para N64 e Playstation.

N64 pelo telefone. É o que promete a Big "N", que lançará em breve, apenas no Japão, um jogo que traz um modem embutido no próprio cartucho, com uma tomada atrás para plugar o telefone. O game pioneiro é de xadrez japonês, se chama Morita Shogi 64 e foi desenvolvido pela Seta.

Saiu Street poligonal. O Arcade saiu no Japão no final do ano, com nome novo: ao invés de SF Gaiden ele se chama Street Fighter EX.

Controle analógico no PST. A Sony exibiu o primeiro modelo no final do ano, mas não deu ainda preço e data de lançamento. Confira na foto: os dois botões pretos maiores são os Pads analógicos.

Videogame descartável. É a nova moda no Japão. São games minúsculos, para detonar e jogar fora. A mania pintou em dezembro e o maior sucesso, pra variar, é Tetris.

Virtua Fighter 3 no Brasil. O Arcade tinha estréia prometida para o final de janeiro, com vinte máquinas nas lojas Playland de São Paulo, Rio, Curitiba, Porto Alegre, Vitória e Recife.

TOP TEN
NACIONAL AÇÃO GAMES

Os games mais alugados no Brasil para consoles de 16 e 32 bits, entre 10 de dezembro e 10 de janeiro.

Ascensão fulminante de Street Fighter Alpha 2, destronando UMK3, e dos estreantes de peso: Marvel Super Heroes, Donkey Kong Country 3, Sonic 3D Blast e Tomb Raider. O International Soccer 2 já está merecendo um prêmio, pois se mantém firme na lista.

1º - **Street Fighter Alpha 2** - SNES/SAT/PST
2º - **Ultimate MK3** - Mega/SNES/SAT
3º - **Marvel Super Heroes** - SNES
4º - **International Superstar Soccer 2** - SNES
5º - **Donkey Kong Country 3** - SNES
6º - **Fifa Soccer 96** - PST/Mega/SNES
7º - **Sonic 3D Blast** - Mega/SAT
8º - **MK Trilogy** - PST/N64
9º - **Fórmula 1**- PST
10º - **Tomb Raider** - PST/SAT

Locadoras participantes:

Brasília - Game Over Vídeo Locadora. Tel. (061) 273 9083
Curitiba - Vídeo Teca. Tel. (041) 262 7581/ 9583
Porto Alegre - Espaço Vídeo. Tel. (051) 226 7980
Rio de Janeiro - Game Palace. Tel. (021) 430 7146
Salvador - Kombat Games. Tel. (071) 240 2145
São Paulo - ProGames Móoca. Tel. (011) 591 0039

ESPECIAL DICAS

Ultimate Mor

Super NES - SuperCombos

Detonality!!! A galera da Ação Games detonou os controles e quase rachou o cart do SNES ao meio. Vamos dar algumas seqüências de Combos com mais 20 Hits que, infelizmente, não funcionam no Mega Drive. Você pode executar os Combos com a barra de handcap normal ou reduzir os Damages para dar um maior número de acertos. O melhor cenário para executar os Combos é o do Portal, por ser mais longo do jogo. Para executar os Combos você precisa treinar um pouco pois é difícil acertar na primeira vez. Faça a seqüência e, quando o rival estiver no alto, salte em sua direção e repita o Combo desde o início. Os Combos só funcionam contra os robôs Sektor, Smoke e Cyrax. Anteceda todas as seqüências que damos obrigatoriamente com Voadora, HP, HP.

Noob Saibot - HP, HP, LP, HK

Classic Sub-Zero - HP, HP, ↓ + LP, ↓ + HP

Sindel - HK, HP, HP, ↓ + HP
Lyu Kang - HP, HP, ← + LP
Ermac -
HP, HP, ← + LP, ↓ ↘ →, LP
Sonya - HK, HK, HP, HP, ↑ + LP
Strike - HP, ↓ + LP
Mileena -
HP, HP, HK, HK, ↓ →, LK

Kabal - HP, HP, ↓ + HP

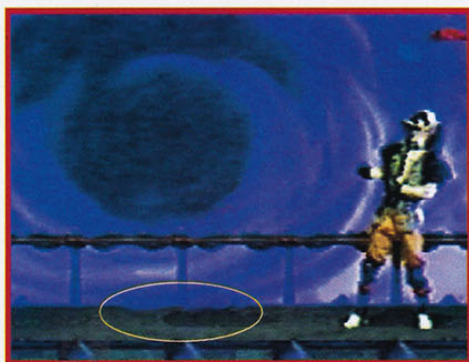
Sektor - HP, HP, ↑ + LP

WINS: 02
73
WINS: 00
KANO
CYRAX
22 HITS
22 % DAMAGE

Kano - HP, HP, ↓ + LP, ↓ + HP

tal Kombat 3

Super NES - Sheeva Fantasma

Clayton Cunha da Silva, de Itaquaquecetuba (SP), descobriu uma doideira bem legal neste sangrento game. Na tela de Start e Options, segure L e R e aperte Start para acionar o torneio secreto de oito personagens. Aí acione o Random Select e leve o cursor para o primeiro "E", aperte ↑ + Start. Se der certo, um "E" aparece em algum lugar dos quadrados. A Sheeva Fantasma fica invisível na tela e não aplica golpes especiais, apenas Combos.

Sheeva Fantasma esfola Kabal. Repare na sombra dos pés que indicamos

Cada "E" indica uma Sheeva Fantasma. Nessa tela, habilitamos duas

Mega - Lutas infinitas

Caio Cesar Angelo Lobo, de São Paulo (SP), descolou uma maneira de lutar até não poder mais. Em qualquer modo, quando for começar a luta contra Motaro ou Shao Kahn, aperte Start no segundo joystick, selecione "Mortal Kombat" com o primeiro joystick e aperte Start. Aí você escolhe Rain ou Noob Saibot e... surpresa: você não terá que lutar contra Shao Kahn. Se fizer a dica antes do confronto contra Motaro, você irá direto para Shao Kahn. Aí é só repeti-la e lutar sossegadamente contra os outros personagens.

Mega Game secreto

Quando você pensa que os truques estão acabando, a dupla Boom e Tobias inventa mais alguma coisa. Neste caso, basta inserir o código 303 606 na tela de Kombat Kode para descolar uma versão de Pingue Pongue, igual a que havia no antiquíssimo Telejogo. Descoberta genial do leitor Wellington Otto Bahnemann, de São Paulo, SP.

Telinha de Pingue Pongue escondida no UMK3. Esse jogo tem cada uma...

Super Nes - Combo animal do Cyrax

Detone com Cyrax um SuperCombo que dá 6 Hits com 67%. Preste atenção em como fazer, pois parece difícil no início mas depois você pega o jeito. Fique à distância de um salto e solte uma bomba (segure LK, → →, HK). Espere um pouco e solte outra. Quando o inimigo for lançado para cima de você, aperte ← + HK para que o rival caia em cima da outra bomba. Quando ele voltar para sua direção, aperte HP, ande e aperte HP. Com o inimigo ainda no ar, faça ↓ →, BL e quando estiver perto dele aperte LP.

MK TRILOGY

A versão de MK Trilogy para N64 poderá deixar alguns muito felizes e outros nem tanto. Se você esperava uma versão completíssima da saga MK, dançou. Mas se você quer um ótimo game de luta, encontrou.

O alto custo da memória em cartucho levou a Nintendo a fazer alguns cortes e o jogo não traz os chefes Goro e Kintaro, nem Scorpion, Sub-Zero, Jax, Raiden e Kano originais. Além disso, os gráficos parecem desenhados, não têm aquela digitalização visível do CD.

Uma das mancadas do N64: vários personagens da versão em CD sumiram

Jogabilidade do além

Em compensação, a jogabilidade é um espanto, as animações são melhores que as do CD e o jogo traz tantos truques ou mais que o de Playstation. A movimentação no Nintendo é soberba: você usa o botão Direcional, mais os botões do Direcional C, além de Left & Right. Se quiser, pode usar o Stick 3D em vez do Direcional, mas é preciso muita precisão nos movimentos. Sons e músicas estão tão bons quanto no CD e Arcade.

A maior vantagem do N64: a velocidade das lutas

MK TRILOGY

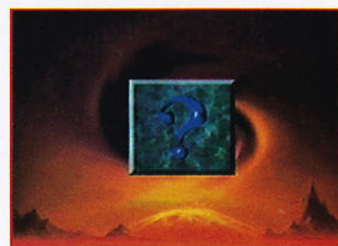
Luta, da Midway & Williams, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras.

9,0 Faltaram personagens e os gráficos poderiam ser melhores. Vale pela jogabilidade excelente e ótima resposta do Direcional.

Khameleon

Na versão CD, Khameleon é um homem que se transforma nos outros ninjas do game. Na versão Nintendo, Khameleon é mulher, não faz Morphs e tem golpes próprios.

TRUQUES MORTAIS

Menus secretos - Os menus secretos são ativados através de códigos na tela da história do jogo. Se o truque funcionar, aparecerão duas interrogações: vermelha e azul, no Menu de Opções. Os códigos são feitos com os botões A, B e C. Mas fique ligado, o C está dividido em quatro botões amarelos que significam as quatro direções: para cima (↑), para baixo (↓), esquerda (←) e direita (→). Por exemplo, C → significa apertar o botão C da direita.

Interrogação vermelha - Faça C↑, C→, C↓, A, B, B, B, A, A. Se der certo, você ouve um grito. Entre as opções, você pode selecionar créditos ilimitados, desligar o tempo do Finish Him, ativar blocos de colisão (ótimo pra treinar: os blocos indicam onde os golpes acertam o rival) e definir número de rounds.

KOMBAT CHEATS
FREE PLAY OFF
FATALITY TIME ON
COLLISION BOXES OFF
ROUND MATCHES OFF
EXIT

Interrogação azul - O código é: C↓, B, A. Acertando a sequência, você ouve a palavra "Outstanding". Entre as opções, é possível desativar os agarrões, escolher os cenários, ativar corrida ilimitada, pôr ou retirar o sangue e habilitar os lutadores secretos Human Smoke e Khameleon.

MORE KOMBAT
LEVEL SELECT OFF
THROWING ENABLED
UNLIMITED RUNS DISABLED
BLOODY KOMBAT OFF
SMOKE OFF
KHAMELEON OFF
EXIT

DICAS

A jogabilidade é de arrepiar, mas os gráficos não ficaram tão bons quanto no CD

Ultimate Kombat Kodes Infinitos - Na tela da história do game, gire o Direcional em 360 graus no sentido horário para entrar na tela do Ultimate Kombat Kode. Dá para fazer o truque quantas vezes você quiser.

Controle Shao Kahn - O truque só funciona nos cenários Rooftop, Kahn's Kave ou Pit 3. Escolha qualquer personagem e imediatamente segure ↓ + LP + HP. Antes da batalha começar, seu lutador se transforma em Shao Kahn.

Extra Endurance Matches - Jogando contra o computador, na tela de seleção de personagens, ponha o cursor em Kano e aperte ↑ + Start . Bingo: a tela treme e agora você escolhe estágios extras de Endurances.

Jogue com Motaro - Execute esta dica apenas nos cenários Jade's Desert, Kahn's Tower ou The Wasteland. Escolha qualquer personagem e imediatamente segure ← + LK + HK. Antes do início da luta, você se transforma em Motaro.

Lute com Human Smoke - Escolha o robô Smoke e antes da luta começar, segure ← (se for o primeiro jogador) ou → (se for o segundo) + HP + HK + RN + BL. Se der certo, Smoke explode e se transforma em humano.

Reverse Babality - Faça um Babality e seu rival deve segurar HP + LP + HK + LK. Seu oponente vai voltar ao tamanho normal e explodir.

Jogue com Khameleon - Para habilitá-la, digite a seguinte seqüência na tela da história do jogo: C→, C↑, A, B, C↓, C↑, C→. Você ouvirá "Khameleon" se o truque der certo.

Johnny Cage Fatality - Detone o Fatality para arrancar a cabeça do adversário (↓ ↓ → →, LP) e segure rapidamente ↓ + LP + BL + LK. Cage degola três cabeças!

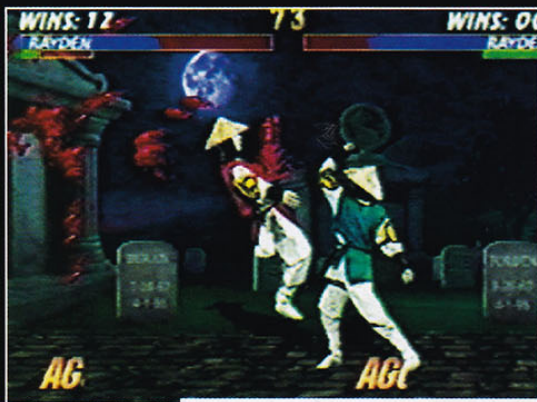
Stage Select - Na tela de seleção dos personagens, ponha o cursor em Sonya, segure ↑ e aperte Start. Após escolher os lutadores, será possível selecionar o cenário.

Random Select (escolha aleatória) - Na tela de escolha dos personagens, o primeiro jogador põe o cursor em Noob Saibot e o segundo em Rain. A seguir, ambos seguram ↑ e apertam Start. Pronto!

ESPECIAL DICAS

MORTAL KOMB

COMBOS DETONANTES

Os catarinenses da Equipe Metroid são realmente feras e sempre mandam dicas quentíssimas. Desta vez, Cristiano Assumpção, (da cidade de Piçarras) Jackson L. Santos, Carlos C. Krüeger e Rodrigo Lopes, (de Penha) dão de lambuja Combos de 25, 35 e 45 Hits. Além disso, os caras forneceram uma lista de Morphs e Brutalities inéditos. Arrasador! Confira:

Sem vacilo, as seqüências de Combos detonam sangue para todos os lados

MORTAL KOMBAT TRILOGY

25 Hits

Repare que todos os Combos iniciais terminam com um Gancho. Pois bem, na hora em que acionar o Gancho, segure diagonal superior contra o rival (↗ ou ↖) e repita o Combo inicial, dando uma Voadora com HP no momento certo (quando o adversário está caindo após o Gancho). Os Combos iniciais devem ser aplicados a partir de um dos cantos da tela (testamos no lado esquerdo) e você tem de repetir mais quatro vezes para atingir os 25 Hits. Você pode continuar aplicando golpes, mas o adversário vai morrer e a tela não continuará marcando o número de Hits. A dica só funciona se você estiver lutando contra Cyrax, Sektor, Smoke e Sheeva.

Estes comandos devem ser repetidos quatro vezes

Johnny Cage - Combo inicial
(Voadora + HP, HP), HP, LP, ↓ + LP
Noob Saibot -Combo inicial
(Voadora + HP, HP), HP, LP, HK
Rayden - Combo inicial
(Voadora + HP, HP), HP, LP, LP
Kano - Combo inicial
(Voadora + HP, HP), HP, ↓ + LP, ↓ + HP
Sheeva - Combo inicial
(Voadora + HP, HP), HP, LP, → + HP
Classic Sub-Zero - Combo inicial
(Voadora + HP, HP), HP, ↓ + LP, ↓ + HP
Stryker - Combo inicial
(Voadora + HP, HK), HP, HP, LP.

AT TRILOGY

A galera fuçou e descobriu Combos, Morphs e Brutalities exclusivos

35 Hits

Entre na tela de Options e faça L1+L2+R1+R2+↑. Entre na Interrogação e acione o Low Damage. Desta forma, você aplica os 35 Hits com os mesmos comandos anteriores, sem que a energia do seu adversário acabe. Faça em um dos cantos do cenário para atingir até o outro canto.

45 Hits

Você precisa estar lutando no cenário "The Pit 2", pois é o mais longo do jogo e o único que permite os 45 Hits. Os comandos são os mesmos dos HitCombos anteriores, só o cenário muda. Boiada!

Morphs de Shang Tsung exclusivos do Trilogy:

Motaro - →↓←, HP
Baraka - ↓↓, LK
Goro - ←←←, LK
Classic Jax - ↓→←, HK
Sheeva - ←→↓, LK
Classic Kano - ←↓→↑
Kintaro - Segure LP por cinco segundos e solte
Shao Kahn - ←→, HK
Classic Kung Lao - ←↓←, HK
Rayden - →↓←→, LK
Johnny Cage - ←←↓, LP

Brutalities exclusivos do Trilogy:

Sheeva - HP, LP, BL, LK, HK, BL, HK, LK, BL, LP, HP
Rayden - HP, HP, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, BL, HP
Classic Rayden - HP, HP, HP, HP, BL, HK, HK, HK, LP, HP, HP, HP
Classic Jax - HP, HP, BL, HK, LP, LP, HP, HP, BL, HK, HK, HP
Classic Kung Lao - HP, LP, HK, HK, LP, LP, LP, LK, LK, BL, HP
Classic Kano - HP, HP, BL, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP
Johnny Cage - HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, LP, HP
Baraka - HP, HP, HP, LP, LP, BL, HK, HK, HK, LK, LK, BL

Baraka ganha um novo fatal e apavora com um Brutality

Rayden delicia-se com uma chuva de ossos

Botões dos golpes

HP - Soco alto	**LK** - Chute baixo
LP - Soco baixo	**RUN** - Corrida
HK - Chute alto	**BL** - Defesa

Street Fighter Alpha 2

Evil Akuma, Evil Ryu e o truque da Chun-Li

Veja como acionar as feras do jogo e lutar com a tradicional Chun-li de roupa azul. Damos também os golpes novos pra detonar com as versões malignas de Ryu e Akuma. Não descobrimos como selecionar Evil Ryu no SNES e Playstation e não sabemos se é possível enfrentá-lo nas três versões.

Evil Akuma

Lute com ele no Saturno - Rafael Moreira Trigueiro, de São Paulo (SP), descobriu como controlar os poderosos Evil Akuma e Evil Ryu nesta versão. Comece pelo Evil Akuma: na tela de seleção de personagens do Arcade ou do Survival Mode, coloque o cursor sobre Akuma e segure Start por dois segundos, solte e faça ↓ ↓ → ↓ → ↓ ↓ ↓ ← ↓ ← ↓. Ao acabar, o cursor volta para o Akuma e você segura Start e aperta qualquer botão.

Lute com ele no Playstation - Na tela de seleção de personagens do Arcade Mode, coloque o cursor sobre Akuma e aperte Select ou Start por 2 segundos; solte o botão e faça a seqüência ↓ → → ↓ ← ↓ ← ↓ → → →; aperte Select ou Start novamente. Akuma transforma-se em Evil Akuma.

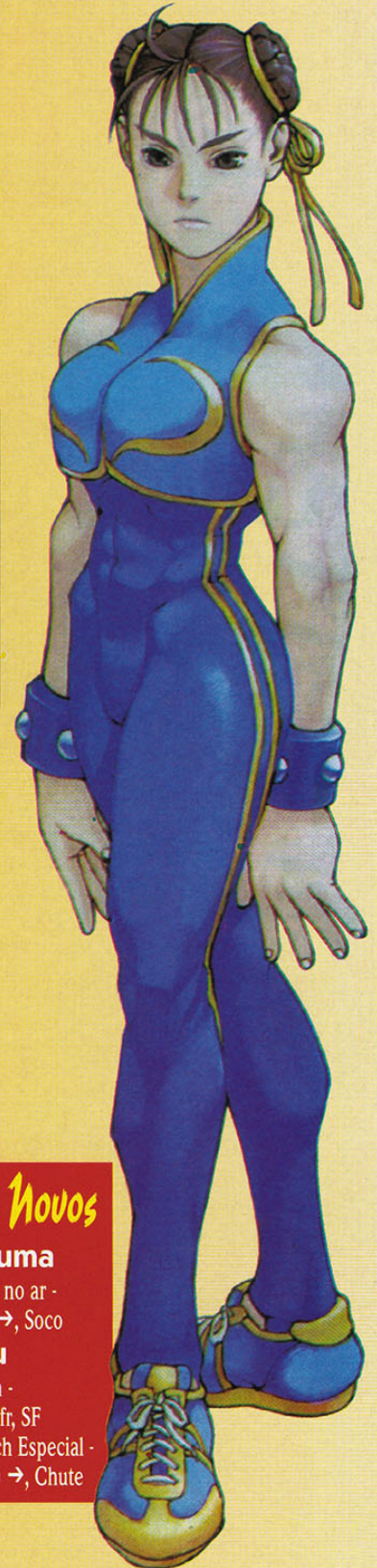
Enfrente Evil Akuma no SNES/PST & Saturno - Inicie o jogo, sem mudar a roupa original do seu personagem. Vença três rounds seguidos, sem perder energia e terminando sempre com um golpe especial. Chegue ao final sem usar nenhum Continue e prepare-se: Evil Akuma vem aí.

Chun-Li no SNES

Lute com a roupa original - Jogue com Chun-Li, com as roupas da versão 2 Turbo. Entre na tela de seleção de personagens, segure Start, mova o cursor até Chun-Li e deixe-o nela por 5 segundos. Então escolha a roupa com os comandos corrrespondentes:

Roupa azul - Qualquer soco
Roupa verde - Os três botões de soco
Roupa pink - Botão de chute
Roupa preta - Os três botões de chute

Evil Ryu

Lute com ele no Saturno - Ponha o cursor sobre Ryu, segure Start por cinco segundos, solte e faça → ↑ ↓ ←. Depois segure Start e aperte qualquer botão sem soltar Start.

Golpes Novos

Evil Akuma
Magia dupla no ar - No ar, ↓ ↘ →, Soco

Evil Ryu
Rage Demon - Sfr, Sfr, →, Cfr, SF
Dragon Punch Especial - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute

THE KOF

KOF '95

PLAYSTATION

LUTE COM TRÊS PERSONAGENS IGUAIS

Na tela de seleção dos lutadores, escolha "Yes" para o Team Edit. Segure Start e entre o com a sequência: ↑ + ●, ↓ + ▲, ← + X, → + ■, ↑ + ●. Com três personagens iguais, o jogo rola direto, sem as telas de carregamento (loading).

EXTRA OPTIONS

Escolha o CONFIGURATION segurando os botões L1, L2, R1 e R2. Entre as opções, você poderá aumentar o nível de dificuldade, desativar o demo de vitória e controlar a configuração dos botões.

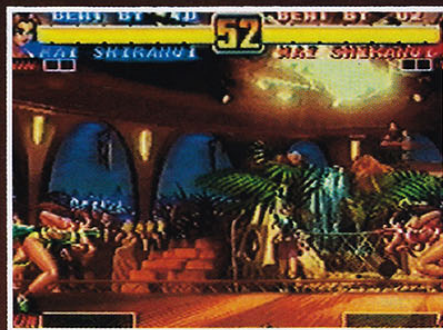
KOF '96

NEO GEO CD

ESCOLHA OS MESTRES

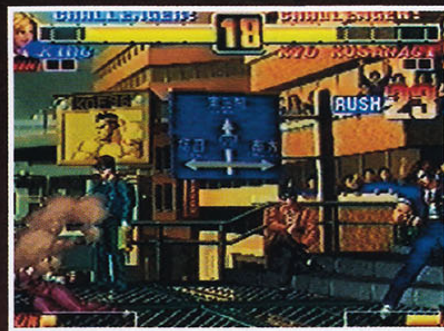
Na tela de seleção dos personagens, segure Start e faça: ↑ + B, → + C, ← + A, ↓ + D. Você poderá escolher os dois mestres: Chizuru Kagura e Goenitz.

ARCADE/NEO GEO & CD

CORRENDO PARA TRÁS

A corrida para trás serve para confundir o adversário. O comando do movimento é simples, mas exige rapidez com o Direcional. Faça → → ↖ e segure →.

2-HITS DE DAIMON

Após derrubar um oponente, Daimon poderá atacá-lo com um Combo com o golpe Stump Throw. É mais fácil acertar o adversário no chão depois de uma Rasteira ou de um golpe com os botões C + D.

FALSO COMBO INFINITO DE KYO KUSANAGI

O Combo de Kyo é estranho: você vai acumulando Hits na tela com golpes simples e o medidor não desaparece. O esquema pode ser feito contra o Kyo ou a King. Detone o Wicked Chew de Kyo, em Counter (imediatamente depois do golpe do adversário), contra o C + D da King ou contra o golpe com D do Kyo. É só repetir para aumentar a pontuação.

AGARRÃO MALUCO

O Agarrão maluco é uma mistura de dois golpes que Chan detona em Clark. Encha a barra secundária de força de Clark e fique no canto na tela. Com o Chan Koehan detone o Spinning Iron Ball e Clark precisará defender as boladas. Então, com o Clark, tente escapar usando o desvio (A + B para a frente). Imediatamente após Clark começar a rolar, aplique o golpe Big Destroyer Toss com Chan.

'95 & '96

Dicas exclusivas e toques estratégicos para se dar bem nestes dois jogaços!

Por Eduardo Murata

COMBO INFINITO DE IORI YAGAMI

Iori apresenta dois Combos infinitos. O primeiro está baseado no Agarrão e no Gancho com o botão C. O Combo é assim: aplique o Scum Gale, ande um pouco na direção do oponente, detone o botão C em Combo com o Scum Gale. Após quatro Ganchos, a vítima fica tonta e é só repetir o Combo. Para fazer o segundo Combo infinito, o adversário precisa ficar no canto da tela. Aplique o golpe Deadly Flower com o botão A até o segundo soco. Depois espere o adversário subir para aplicar mais dois socos com o Deadly Flower.

ESPECIAL MALUCO

Daimon precisa aplicar o golpe especial no momento em que Athena também estiver detonando seu golpe especial. Use a esquiva de Daimon para se aproximar de Athena.

COMBO INFINITO DE GEESE HOWARD

O Combo infinito de Geese é bem fácil de fazer. Com a barra secundária de força no máximo, pule com o botão C e Geese começa a detonar socos no adversário. Repita a seqüência de Voadoras até o oponente ficar tonto. Aí você recomeça o Combo.

MULTI-HITS

O Multi-Hits possibilita mais acertos na defesa adversária com apenas um golpe de botão, facilitando o Guard Crush. O segredo está no cancelamento do seu golpe com o movimento especial. Para realizar o Multi-Hits, sua barra de força secundária não poderá estar cheia e nem a energia no vermelho. O processo prático com Iori fica assim: ↓, solte o Direcional, C + D para aplicar a ombrada, ← ↙ ↓ ↘ → enquanto segura C + D. Você pode fazer o Multi-Hits no alto, com a Leona ou o Kim.

COMBO INFINITO DE BENIMARU NIKAIDO

O esquema só funciona contra o Clark e não serve para o Neo Geo CD. Com Benimaru, aplique o Agarrão Benimaru Koreda em Clark. Quando o golpe terminar, Benimaru poderá acertar Clark no chão, então faça uma Rasteira com o botão B num Combo com Agarrão.

DESTRUINDO Mr. BIG

Você poderá detonar o Mr. Big em Combos que só funcionam contra o chefão. Depois de acertar qualquer golpe que derrube Big, é possível encaixar outro antes mesmo que ele caia no chão. Com o Joe Higashi, você acerta dois Screw Upper na moleza. Com o Daimon faça o seguinte Combo: Voadora com C, C em pé, Earth Mover, Voadora com C + D e no chão agarre com o Stump Throw. O esquema não funciona na versão CD, mas vale para o cartucho e Arcade.

KILLER INSTINCT GOLD

Fatality de Jago em Maya. A jogabilidade está dez!

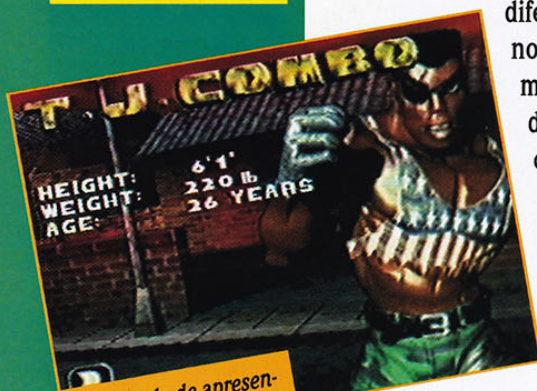
Easy Combo de 90 Hits de Sabrewulf em Fulgore

A versão caseira do Arcade Killer Instinct 2 ficou bem próxima do original, com os mesmos dez personagens e com a possibilidade de habilitar o chefe Gargos. As principais diferenças vieram nos gráficos. Como a capacidade de memória do cartucho é menor, o game ficou sem as animações e a interação com os cenários. Além disso, as telas foram criadas com base em polígonos texturizados, que possibilitam livre movimentação dos ângulos de visão.

No Arcade os cenários são fixos, sem mudanças de câmera, mas renderizados, apresentando mais detalhes.

A trilha sonora do cartucho é legal e diversificada, variando do rock ao dance e algumas delas são cantadas. Para os fãs da série, o game é obrigatório!

Orchid detonando o Breaker em Glacius

T.J. COMBO
HEIGHT: 6'1"
WEIGHT: 220 lb
AGE: 26 YEARS

Tela parada de apresentação dos personagens. As animações sumiram!

Tela do Modo de Treino. Você vê os comandos na tela para praticar e aprender

Detone com o chefão Gargos

KILLER INSTINCT GOLD

Luta, da Nintendo, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras.

8,0 Ótima adaptação. Os gráficos são inferiores aos do Arcade, mas permitem mudança de visão de câmera. Jogabilidade muito boa.

CÓDIGOS SECRETOS

Estes códigos devem ser acionados na tela de apresentação dos personagens:

Jogue com Gargos - Z, A, R, Z, A, B
Level completo - Z, B, A, L, A, Z
Veja os programadores - Z, L, A, Z, A, R
Habilite Shadow e Gold - Z, B, A, Z, A, L

Street Fighter Zero 2 Alpha

Esta é a décima versão do jogo. Mas até que vale a pena!

Quem estava curtindo o Arcade Zero 2 deve conferir este. Três mil máquinas foram distribuídas pelo Brasil, o que significa que será fácil encontrá-la. A versão Zero 2 Alpha foi lançada apenas no Japão e Brasil (ponto pra nós!) e traz boas novidades. As principais são os dois novos modos de jogo: o Survivor (Sobreviência) e o Dramatic Battle (Dramático). Além disso, agora dá para selecionar o Evil Ryu e foram retirados alguns Hit-Combos muito poderosos, difíceis de serem executados pelo jogador e que, quando aplicados pela máquina, desequilibravam as lutas.

Novos Modos

O Modo Sobrevivência é para feras ou endinheirados. Você escolhe um personagem e enfrenta todos os outros em lutas de apenas um round. Seria simples, mas acontece que você tem apenas uma barra de energia para bater em todo mundo.

Já o Dramatic Battle também é para feras, mas é mais democrático: dois jogadores enfrentam a máquina. Na falta de um parceiro, a máquina controla um segundo personagem para você. Parece uma covardia, mas não é: cada golpe do computador tira duas vezes mais energia que o normal e vocês dois só têm uma barra de energia comum para gastar. Para compensar, os dois têm suas barras de Especial sempre cheias, para dar Custom Combos e Super Combos à vontade e apenas quatro rivais em série.

A Saga Street Fighter

1987 - **Street Fighter**
1991 - **Street Fighter 2**
1992 - **SF 2 Champion Edition**
1992 - **SF 2 Turbo**
1993 - **Super SF 2**
1994 - **SSF2 turbo**
1995 - **SF Zero**
1996 - **SF Zero 2**
1996 - **SF Zero 2 Alpha**
1996 - **Street Fighter EX**
1997 - **Street Fighter 3**

Nota: Todos os nomes são das versões Arcade. A versão EX, poligonal, foi lançada apenas no Japão em 96. Não há datas para os lançamentos de Gaiden e da versão 3 no Brasil.

Dramatic Battle: Rolento e Sakura encaram M.Bison

Sagat se defende como pode de Evil Akuma, agora selecionável

Sakura Vs. Sakura em seu próprio cenário. O mesmo visual do anterior

Evil Ryu

Finalmente é possível selecionar Evil Ryu. Além de seus golpes normais ele ainda traz o Shoryuken de 3 Hits, o teletransporte, o Shoryuken Especial e o Raging Demon (Especial do nível 3) do Akuma. Além de Ryu, você ainda pode escolher os personagens originais de SSF 2 Turbo.

Arcade. Luta, da Capcom. 1 ou 2 jogadores. Já nos fliperamas.

Esta é uma edição melhorada da versão Zero 2 (que nos consoles chama-se Alpha 2). Gráficos e sons estão iguais e há pequenas alterações no desafio e jogabilidade.

X-Men vs Street Fighter

Por Ivan Cordon

Arrepiou!!! Quem poderia imaginar que o melhor jogo da série Street Fighter seria junto com os maravilhosos X-Men? Poderosos mutantes contra poderosos humanos! Para que isso fosse possível todos os personagens de Street Fighter tiveram seus poderes grotescamente aumentados. O Shinkuu Hadoukem, de Ryu, agora ocupa a tela inteira; o Kikoushou da Chun-Li agora é praticamente uma redoma energética e... muito mais. Você fará lutas de Ryu contra Cyclops ou com os dois lutando juntos. A maior inovação do jogo é poder escolher dois personagens e, durante o combate, mudar de um para outro, apenas apertando dois botões. O game é bárbaro, tem um visual arrasador, o som é de primeira e a jogabilidade está maravilhosa.

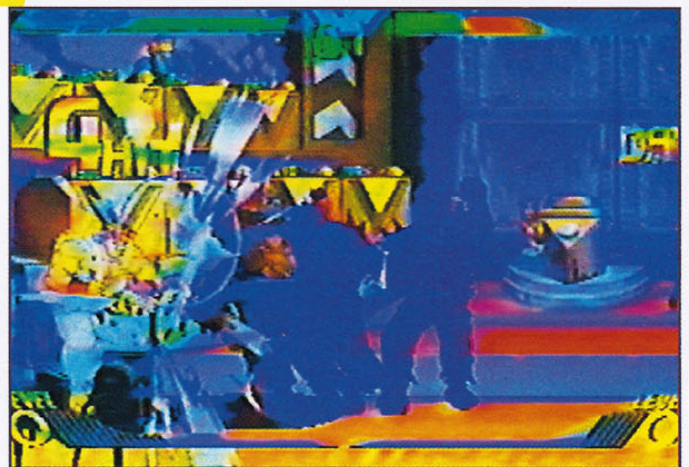
X-MEN VS STREET FIGHTER

Luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores.

9,0 Um Arcade com características totalmente novas. O sistema de dois jogadores deu uma cara nova aos games de luta e a mistura de duas sagas famosas foi muito bem feita. Um game imperdível.

Os esquemas de luta

O novo Arcade tem o mesmo esquema da primeira versão de X-Men, com saltos duplos, fases com divisão de cenários, seqüências de Combos, AirCombos, SuperCombos e Hyper-X, além das combinações de ataques. Com o personagem que estiver jogando, você executa um SuperCombo ou um Hyper-X usando os botões de soco e chute forte. Os dois personagens que você controla entram em cena e detonam um especial juntos. Em dois jogadores, são quatro personagens para revezar. Radical mesmo!

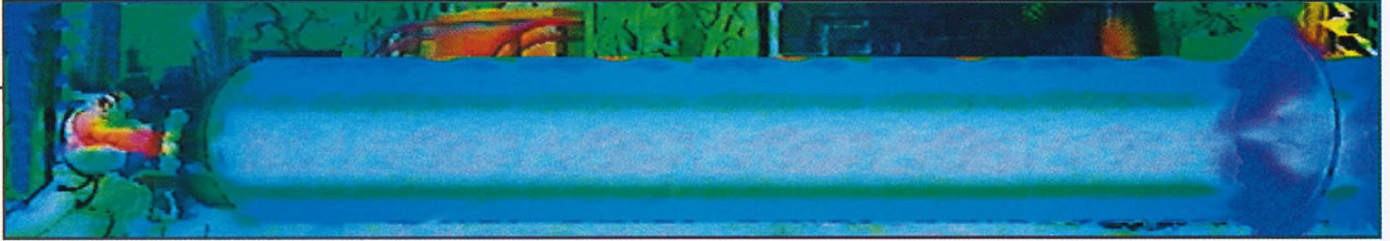
Neste esquema de cooperação, podemos ainda destacar o sistema de Counter: enquanto um defende o outro ataca. Todos os Combos ficaram mais difíceis em comparação a X-Men, mas continuam animalizando com seqüências de porradas de derrubar qualquer um!

NOSSAS ABREVIAÇÕES	
Sfr - Soco fraco	**Cfr** - Chute fraco
SM-Soco médio	**CM**-Chute médio
SF - Soco forte	**CF** - Chute forte

Akuma

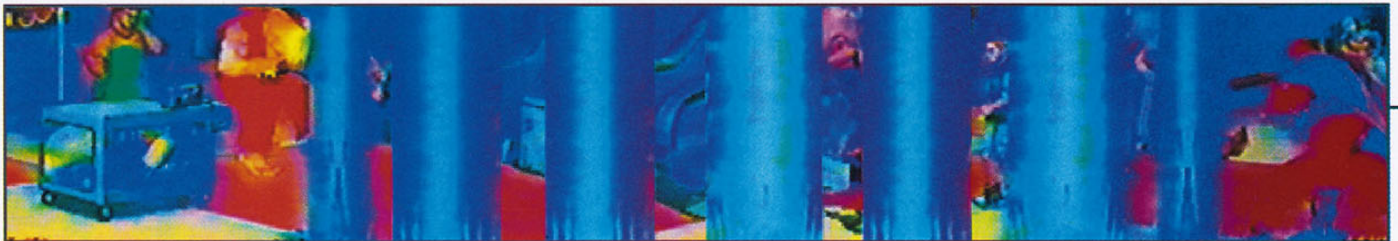
Gouhadoken - ↓ →, Soco
ZankoHadoken - No ar, a meia altura, ↓ →, Soco
Goushoryuken - No ar, → ↓ →, Soco
Zankokya - ↓ ←, Chute
Ground Roll - ↓ ←, Soco
Dive Kick - No ar, a meia altura, ↓ →, Chute
Ashura Warp -
→ ↓ → ou ← ↓ ←, 2 botões de Soco ou 3 botões de Chute
Super Combo 1 - ↓ ←, 2 botões de Soco
Super Combo 2 - ↓ →, 2 botões de Soco
Super Combo 3 - No ar, a meia altura, ↓ →, 2 botões de Soco
Super Combo 4 - Sfr, Sfr, →, Cfr, SF (precisa estar no level 2 ou maior)

Ryu VS Wolverine

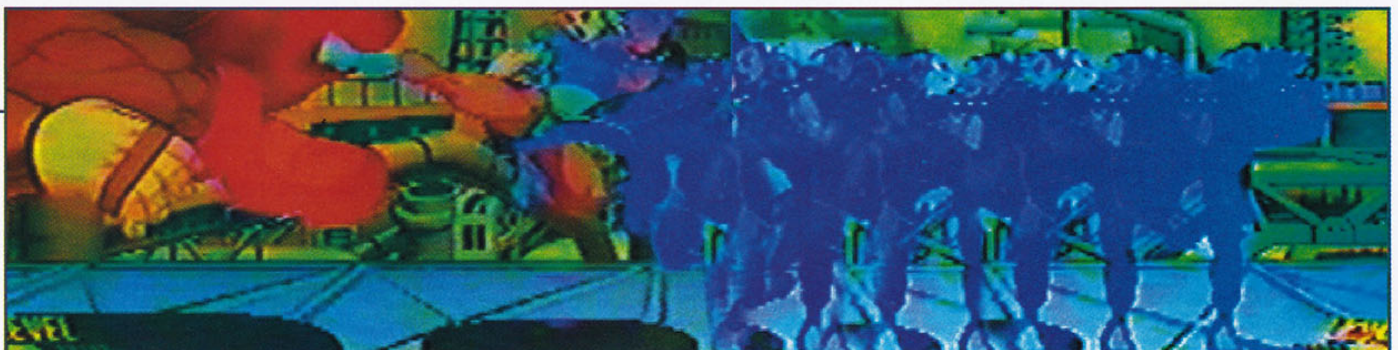
Hadoken (Fireball) - ↓ →, Soco
Tatsumakisenpuukyaku (Hurricane Kick) - No ar, ↓ ←, Chute
Shoryuken (Dragon Punch) - → ↓ →, Soco
Super Combo 1 - No ar, ← ↓ →, 3 botões de Soco
Super Combo 2 - → ↓ ←, 3 botões de Chute

Berserker Barrage - ↓ →, Soco
Tornado Claw - → ↓ →, Soco
Drill Claw - No ar, Direcional para qualquer lado + SM + Cfr
Hyper X 1 - ↓ →, 2 botões de Soco
Hyper X 2 - → ↓ →, 2 botões de Soco

Ken VS Magneto

Hadoken - ↓ →, Soco
Shoryuken - No ar, → ↓ →, Soco
Tatsumakisenpuukya - No ar, ↓ ←, Chute
Overhead Kick - ↓ →, Chute
Super Combo 1 - ↓ →, 2 botões de Soco
Super Combo 2 - ↓ →, 2 botões de Chute

E-M Disruptor - No ar, ↓ →, Soco
Hyper Gravitation - No ar, ↓ ←, Soco
Forcefield - ← ↓ →, Chute
Float - No ar, → ↓ ←, 3 botões de Chute
Magnetic Blast - No ar, ↑ ↗ →, Soco
Hyper X 1 - ↓ →, 2 botões de Soco
Hyper X 2 - No ar, ↓ →, 2 botões de Chute

Chun Li VS Juggernaut

Kikoken - ← ↓ →, Soco
Hundred Kick - No ar, Chute repetidamente
Tenshokya - Segure ↓ 2s, ↑, Chute
Senbankya - → ↓ ←, Chute
Triple Jump - ↑, ↑ ou ↖ ou ↗, ou ↖ ou ↗
Super Combo 1 - ↓ →, 2 botões de Soco
Super Combo 2 - ↓ →, 2 botões de Chute
Super Combo 3 - ↓ ←, 2 botões de Chute

Juggernaut Punch - ↓ →, Soco
Earthquake Punch - ↓ ←, Soco
Citorak Power Up - → ↓ →, 2 botões de Soco
Nail Slam - Perto, → ↓ ←, Chute
Object Toss - ↓ ↓, 3 botões de Soco
Juggernaut Body Press - No ar, ← ↓ →, Chute
Hyper X 1 - ↓ →, 2 botões de Soco

Rogue (Vampira) VS Charlie

Repeating Punch - ↓ →, Soco
Power Drain Kiss - No ar, ↓ ←, Chute
Use Drained Power - ↓ →, Chute
Rushing Repeating Punch - → ↓ →, Soco
Southern Air Attack - → ↓ →, Chute
Hyper X 1 - ↓ →, 2 botões de Soco
Hyper X 2 (só funciona contra Akuma depois de um Power Drain Kiss) - Sfr, Sfr, →, Cfr, SF

Sonic Boom - Segure ← 2s, →, Soco
Sommersault Shell - Segure ↓ 2s, ↑, Chute
Sommersault Slash - No ar, a meia altura, ↑ ↗ →, Chute
Super Combo 1 - ↓ →, 2 botões de Soco
Super Combo 2 - ↓ →, 2 botões de Chute
Super Combo 3 - ↓ ←, 2 botões de Chute

Sabre Tooth (Dente-de-Sabre) VS Storm(Tempestade)

Berserker Claw - ↓ →, Soco
Wildfang - ↓ ←, Soco
Armed Birdie - ↓ ←, Chute
Hyper X 1 - ↓ →, 2 botões de Soco
Hyper X 2 - ↓ ←, 2 botões de Chute
Hyper X 3 - → ↓ →, 2 botões de Soco

Lighting Static - No ar, Direcional para qualquer lado + SM + Cfr
Hirlwind Toss - No ar, ↓ →, Soco
Double Typhoon - No ar, ↓ ←, Soco
Fly - ↓ ←, 2 botões de Chute
Hyper X 1 - No ar, ↓ →, 2 botões de Soco
Hyper X 2 - ↓ ←, 2 botões de Soco

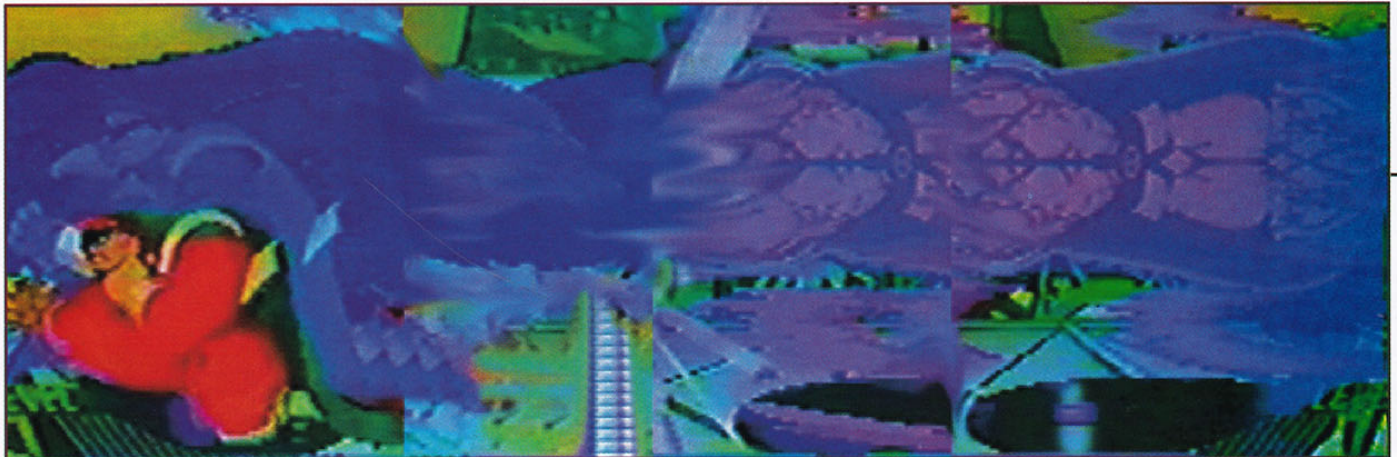
Cammy VS Gambit

Assault Knuckle - ↓ →, Soco
Spinning Arrow - No ar, ↓ →, Chute
Cannon Counter - ↓ ←, Soco
Air Thrust Kick - No ar, a meia altura, ↓ ←, Chute
Cannon Spark - → ↓ →, Chute
Furiga Combine - ↓ ←, Chute, Soco
Super Combo 1 - ↓ →, 2 botões de Chute
Super Combo 2 - No ar, ↓ ←, 2 botões de Chute

Cajun Slash - → ↓ →, Soco
Cajun Strike - ↓ 2s, ↑, Soco, Chute
Cajun Escape - ↓ 2s, ↑, Chute
Kinetic Card - ↓ →, Soco
Trick Card - ↓ ←, Soco
Hyper X 1 - ↓ →, 2 botões de Soco

Cyclops VS M. Bison

Optic Blast - ↓ →, Soco
Optic Reflect - ↓ ←, Soco
Gene Splicer - No ar, → ↓ →, Soco
Cyclop Kick - No ar, ↓ ←, Chute
Double Jump - ↑, ↑ou ↗ ou ↖
Rapid Punch - →, → + Sfr + Cfr, Soco repetidamente
Neck Breaker Throw - Perto, →, → + SF + CF
Hyper X 1 - No ar, ↓ ←, 2 botões de Soco
Hyper X 2 - ↓ →, 2 botões de Soco

Psycho Shot - ← ↓ →, Soco
Psycho Field - → ↓ ←, Soco
Demon Kneepress - No ar, ← ↓ →, Chute
Headpress - ↓ 2s, ↑, Chute, Soco
Float - ↓ ←, 3 botões de Chute
Vega Warp -
→ ↓ → ou ← ↓ ← + Soco ou Chute
Super Combo 1 - ↓ →, 2 botões de Soco
Super Combo 2 - ↓ →, 2 botões de Chute

Zangief VS Dhalsim

Spinning Lariat -
No ar, 3 botões de Soco
Short Spinning Lariat -
No ar, 3 botões de Chute
Banishing Punch - → ↓ →, Soco
Ariel Throw - → ↓ ←, Chute
Earthquake - → + SM ou, no ar, ↓ + SM
Flying Power Bomb - Longe, ← ↓ →, Chute
Grab Dash - → →, SM, CM, SF ou CF
Spinning Piledriver - No ar, 360° + Soco
Siberian Suplex - Perto, 360°+ Chute
Super Combo 1 - 360°+ 2 botões de Soco
Super Combo 2 - 360°+ 2 botões de Chute

Yoga Fire -
↓ →, Soco
Yoga Flame -
→ ↓ ←, Soco
Yoga Strike -
→ ↓ ←, Chute
Yoga Teleport -
→ ↓ → ou ← ↓ ←, 3 botões de
Soco ou 3 botões de Chute
Super Combo 1 -
↓ →, 2 botões de Soco
Super Combo 2 -
↓ →, 2 botões de Chute

Todos os comandos valem com seu lutador do lado esquerdo da tela

STAR GLA

Este é o primeiro game de luta poligonal da Capcom, até então especialista em jogos desenhados. O Arcade usa uma tecnologia baseada na placa mãe do Playstation (a mesma em que foi feito Street Fighter EX), o que facilitou em muito a conversão para o videogame doméstico, permitindo uma versão sem perdas de qualidade e com um loading time satisfatório.

A versão para Playstation consegue superar a versão do Arcade, pois além do som com qualidade de CD, o jogo possui quatro modos: Normal (o tradicional "você contra toda a galera"), o Versus (um contra o outro), o Group Battle (cada jogador faz um grupo de cinco personagens e disputa lutas de um round) e o Training (para praticar os Combos e golpes especiais).

Habilite os personagens secretos - Para selecioná-los, siga a seqüência seguinte.

Bilstein - Entre no Arcade Mode, segure Select, coloque o cursor sobre Gore e faça, X, ●, X, ●, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲, X + ●. Mantenha o Select pressionado até ouvir um barulhinho e pintar no canto inferior direito uma flecha.

Kappah - No Arcade Mode, ponha o cursor sobre Gore, segure Select e coloque o cursor sobre Hayato. Depois faça ●, ■, ▲, ■, X, ■, ▲, ■, ●, ■, X + ▲. Apenas solte o Select quando aparecer uma flecha no canto inferior esquerdo da tela.

Blood - No Arcade Mode, segure Select, coloque o cursor sobre Bilstein e faça, X, ■, X, ■, X, ■. Depois vá para Kappah e faça ●, ▲, ●, ▲, ●, ▲, aperte L1 + R1 e solte o Select. Se der certo, vai aparecer uma flecha no canto inferior esquerdo da tela.

Jogue no escuro - Em qualquer modo, exceto no Training, ao escolher seu lutador, aperte e segure ↓ + R2 + L2.

MOVIMENTOS BÁSICOS:

Bater no rival no chão - ↑ + ■ ou ▲ ou ●

Quando estiver no chão:

Levantar-se rapidamente - Segure X + ↑
Rolar - Segure X + ←
Levantar-se atacando - ● ou ↓ + ●
Esquivar-se no chão - ↓ ↑ + ●

Para contra-atacar

Plasma Revenge (defende e contra-ataca)
Para golpes verticais - ← + ■ + X
Para golpes horizontais - ← + ▲ + X

Plasma Reflect (defende e deixa o oponente vulnerável por alguns instantes)
Para golpes verticais - → + ■ + X
Para golpes horizontais - → + ▲ + X

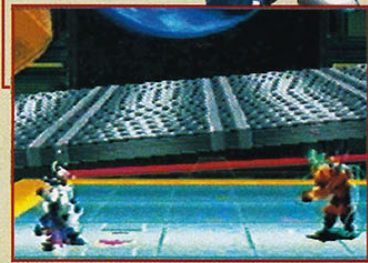
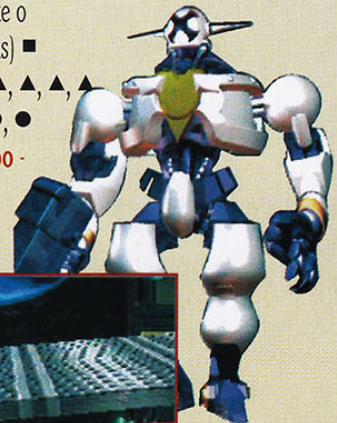
SATURN

Firecracker - ← →, ●
Topspin - ↓ ↘ →, ▲
Side Skip Attack - ← →, ▲
Trapeze Combo - ↓ ↘ →, ■, ■
Double Surprise - → + ●, ■
Cartwheel - ↓ ↙ ←, X
Roller Coaster - ■, ■, ■
Jack in the Box - ▲, ▲, ▲, ▲
Plasma Final Combo - ■, ■, ●, ●, ▲, ▲

JUNE

Twinkle Elbow - ↓ ↘ →, ■, ■,
Moonlight Kick - (de costas) ●, ●, X
Somersault Kick - ↓ ↑, ●
Double Comet Kick - ↓ ↙ ←, ●, ●
Camel Clutch - (com o oponente caído) → ←, ●
Back Flip - ● + X
Meteor Shower - ●, ●, ●, ●
Northstar Combo - ← →, ▲, ●
Plasma Final Combo - ●, ●, ▲, ●, ●, ●

VECTOR

Upper Bazooka - → + ■
Lower Bazooka - ↘ + ■
Horizontal Lazer - ↓ ↘ →, ●
Back Roller Dash - ↙ + ● + X
Flying Drill - ↓ ↑, ●, ↓+ ●
Final Blast - (Durante o arremesso pelas costas) ■
Crazy Chainsaw - ▲, ▲, ▲, ▲
Leg Impact - → + ●, ●
Plasma Final Combo - ▲, ■, ▲, ■, ●, ●

DIATOR

STAR GLADIATOR

Luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras.

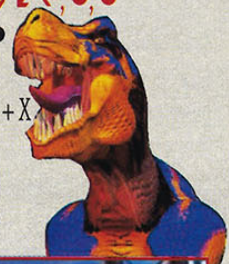
Os gráficos são praticamente idênticos ao Arcade e o som é maravilhoso. As lutas são mais rápidas que na maioria dos games poligonais. Imperdível!

9,0

GORE

Sosei-henkan - ↓ ↘ →, ▲
Zettai-Ansei - ↓ + ● + X
Kyakubu-Kaiten - No Chão, ← →, ●
Bairitsu-Henkan - ↓ ↓ ↓
Naizou-Appaku - (No tamanho máximo) ↓ ↙ ←, ●, ●, ●
Dokuyaku-Sampuu - ↓ ↘ →, ■
Exterminator - ■, ■, ■, ■
Super Strike - No Chão, ▲ + ■
Plasma Final Combo - ●, ■, ●, ■, ▲, ■

RIMGAL

Plasma Final Combo - ■, ■, ●, ■, ■, ●
Crazy Wave - → →, ▲, ▲, ▲
Double Volcano Kick - ↓ ↙ ←, ●, ●
Landslide Kick - ← →, ●
Crouch - ↓ ↓
Long Back Dash - → ←, ● + X
Earthquake - ●, ●, ●
Leg Bite - ↓ ↓, ●
Dino Flame - ↓ ↘ →, ●

GAMOF

Gamo Tornado - ← →, ▲, ▲, ▲
Game Home Run - ↓ ↘ →, ● + ▲
Gamo Screw - ↓ ↙ ←, ●
Plasma Final Combo - ▲, ■, ▲, ■, ●, ← ↙ ↓ ↘ →, ■
Gamo Victory - → + ■, ■
Log Roll - ↓ ↙ ←, ● + X
Lumber Jump - ● + X
Gamo Kick - ← + ●
Head Butt - → →, ●

HAYATO

Shi-den - ↓ ↘ →, ▲, ■
Engetsu - ↓ ↙ ←, ■
Ko-getsu - (de costas para o oponente) ■
Sou-ryu - (correndo) ▲, ▲
Byakko-hou - → ←, ●
Sword Extender - ↓ ↓ ↓
Uppercut Combo - ↓ ↘ →, ▲, ▲, ■
Rouga - → + ▲, ▲
Plasma Final Combo - ■, ■, ▲, ■, ■, ↓ + ▲

GERELT

Southern Arrow - ↓ ↘ →, ■, ●
Andalucia Storm - (rapidamente) → ↘ ↓ ↙ ←, ■
Bloody Flamenco - ↘ + ●, ← + ●
Spanish Dance - ← ←, ■, ■, ■
Flying Matador - ← →, ● + ■
Diagonal Forward Roll - ← →, ● + X
Lightining Scarlet - ■, ■, ■, ■
Diagonal Flip - ← →, X
Plasma Final Combo - ■, ■, ■, ●, ■, ■

ZELKIN

Fire Wheel Combo - ↘ + ■, ●
Air Hover - No Ar, ■ + ▲
Super Jump - ↓, ↑, ↑
Sky Destruction - Durante o Super Jump, ↓ + ●
Thunder Wheel Combo - ← →, ● + ▲
Air Javelin - No Ar, ↓ + ■
Blue Typhoon Combo - ●, ●, ●, ●
Condor Blade - ■, ■, ■
Plasma Final Combo - ■, ■, ●, ■, ■, ↑ + ■

A FÚRIA DAS

As ilustrações e os cenários impressionam pela qualidade das imagens. Embasbacante!

A quarta versão da famosa série consegue ser a melhor, com ótimas novidades e gráficos tão bonitos que parecem telas pintadas à mão. O game traz cinco personagens novos, dos quais dois nunca vistos. Estão de volta Tam Tam, Yagyu Jubei e Charlotte. Os irmãos Kazama são inéditos: Kazuki tem o poder do fogo e Sogetsu controla as forças do gelo.

Outra novidade é o esquema de Combo universal, o movimento básico que garante uma média de 15 hits. Cada lutador apresenta dupla personalidade, com três níveis de graduação e dá para escolher a defesa automática. Você pode selecionar o Português para as legendas de apresentação das batalhas. Desta maneira, o "Perfect" se transforma em "Vitória Completa". Confira outras novidades.

Sogetsu demonstra o poder do gelo

Alguns personagens antigos reaparecem apenas nas histórias, pois não estão disponíveis

Cada um dos dezessete lutadores tem duas personalidades. Isso que é variedade!

Genjuro e Haohmaru duelam no final do jogo

Game caprichado: você pode escolher os textos no nosso idioma. Bye bye dicionário!

Genjuro e Gaira botam pra quebrar!

SAMURAI SHODOWN 4

Amakusa's Revenge

Luta, da SNK, 1 ou 2 jogadores.

9,0 Game completo, com gráficos alucinantes, músicas destruidoras e jogabilidade excepcional.

ESPADAS

Samurai Shodown 4 é a melhor versão já lançada

Por Eduardo Murata

KNOCKDOWN MOVES

Enquanto estiver deitado, é possível recuperar energia e se levantar esquivando. Aperte rapidamente um botão de ataque, para aumentar sua energia o suficiente para defender uma magia simples. Use as diagonais superiores para controlar a direção em que seu lutador vai se levantar rolando.

COUNTER ATTACK

Você pode contragolpear um ataque adversário com o seguinte movimento: ↓ ↙ ← →, botão D. Se o ataque for fraco, com os botões A ou B, seu lutador vai apenas abrir a guarda do inimigo. Se o ataque for com o C, seu oponente perde a espada. Sem a espada, o Counter Attack serve para desarmar o ataque rival.

MULTI SLASH COMBO

Haohmaru detona o Multi Slash de 40 Hits!

Uma novidade é o sistema de Combo simplificado, com esquema igual para todos os personagens. Para iniciar o Combo, basta acionar os botões C + D. Logo após o corte, entre com a seguinte seqüência: segure → e aperte A, A, B, B, C, C, A, B, C, C, C, C, C.

O Combo garante uma média de 15 hits. Você também pode entrar com um golpe especial no meio da seqüência, para aumentar o número de acertos.

GOLPE ESPECIAL

Kazuki detonando golpe especial. Nervoso!

Charlotte com seu golpe especial. Animal!

Ele é acionado com um único comando para todos os lutadores. O comando é: ← → ↓, A + B. O golpe pode ser acionado somente com a barra secundária de força no máximo.

POW EXPLODE

Um recurso muito interessante, que você deve usar sempre para finalizar a batalha. Apertando os botões A + B + C, sua barra secundária de força explode e aparece outro medidor, o Rage Meter, que varia conforme o nível de energia do personagem. Enquanto a Rage Meter não terminar, aperte A + B + C para aplicar o Continuous Slash e você faz seu próprio Combo. Acionando B + C + D seu lutador aplica o Fatal Slash, um golpe que consome mais que uma barra de energia inteira.

PROVOCAÇÃO

Aperte três vezes Start para que seu lutador largue a espada e tire um barato da cara do adversário. Se quiser surpreender seu rival, você pode se matar. O comando é: ← → ↓, Start.

DOWN ATTACK

Agora é possível atacar o adversário caído de duas formas. Se você estiver perto do inimigo, basta acionar ↘ com um botão de ataque. Se o lutador estiver longe do seu personagem, faça ↑ + qualquer botão de ataque.

BLOOD DEATH

A versão japonesa do game apresenta o sangue vermelho e o Blood Death, um golpe clássico dos samurais que corta o adversário ao meio depois da vitória. O comando é igual para todos os personagens e precisa ser acionado quando o jogo pedir: ↓ ↓ ↑ → →, C. Na versão americana não há Blood Death e o sangue é branco.

Nós decidimo que estra pegar na vida.

os
ada
Drogas.
Nem mortos.
Parceria
Contra Drogas

jogo RÁPIDO

A nossa seleção das novidades que estão pintando nas lojas

Cyber Gladiators

PC CD-ROM, Luta, da Sierra, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras. Configuração mínima - PC Pentium, Windows 95, 12 Mb de RAM, 10 Mb de HD, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som com DAC compatível, placa de vídeo SVGA com 1 Mb - Excelente opção de luta para os PCs. O game traz oito personagens e dois chefes que podem ser habilitados. Para isto, ganhe todas as lutas sem usar Continues. Cada personagem tem até cinqüenta combinações de golpes além de movimentos fatais. Nota 8,5

Soviet Strike

Estratégia/Ação, da Electronic Arts, 1 jogador. Já nas prateleiras - A galera que curte uma boa treta militar acaba de ganhar uma excelente opção. Os gráficos em 3D são ótimos e as missões trazem a dose certa de emoção. Desafiador e estimulante! Nota 8,0

Gargoyles

Ação, da Buena Vista, 1 jogador. Lançamento nacional Tec Toy. Já nas prateleiras *- A Tec Toy lança no Brasil um game meio velho mas que deve fazer sucesso. Os cenários são soturnos e a ação rola na época medieval e nos dias de hoje. Com um desafio animal e bons gráficos, o cart promete prender a sua atenção.* Nota 7,5

The Adventures of Lomax

Aventura, da Psygnosis, 1 jogador. Já nas prateleiras *- Uma recriação de Lemmings, antigo game de estratégia que fez muito sucesso em vários consoles. Agora os bichinhos desembarcam em um esquema bem diferente. O jogo mistura elementos de ação e aventura com gráficos e sons de primeira.* Nota 8,0

Star Wars - Rebel Assault 2 "The Hidden Empire"

Ação, da Lucas Arts, 1 jogador. Save no Memory Card. Já nas prateleiras *- Presente em praticamente todas as plataformas, a interminável saga de George Lucas chega ao Playstation com a costumeira qualidade. Gráficos, sons e desafio de arrasar.* **Nota 8,0**

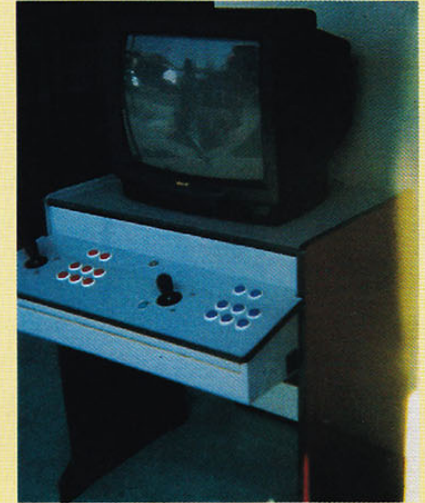
Bubsy 3D

Aventura, da Accolade, 1 ou 2 jogadores. Save no Memory Card. Já nas prateleiras *- O simpático gato acaba de estrear em sua primeira aventura em 3D. O problema é que os gráficos decepcionam, com cenários mal-texturizados. O som também não agrada muito. Pelo menos os cenários estão cheios de itens e a galera mais fuçadora deve gostar.* **Nota 7,0**

Daytona USA - Championship Circuit Edition

Corrida, da Sega, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras *- A segunda edição deste clássico da velocidade trouxe três pistas novas e o ultra-esperado modo de dois jogadores. O problema é que os gráficos pioraram sensivelmente. Felizmente a jogabilidade continua boa e a trilha sonora está mais variada.* **Nota 7,0**

Tetris Plus

Estratégia, da Jaleco, 1 ou 2 jogadores. Save na memória do aparelho ou cartucho de memória. Já nas prateleiras *- Versão que traz três novos modos de jogo: Versus Mode, Adventure Mode e Edit Mode. Além disso, também oferece o modo original. Os gráficos, sons e a jogabilidade ficaram ótimos e o game é boa opção para juntar uma galera.* **Nota 8,5**

PANCADARIA NO TE

Quem curte jogos de ação como Doom e Duke Nukem sabe a alegria que existe nos jogos para PC. Principalmente porque é possível ligar dois ou mais micros e enfrentar um adversário real e não um programa de computador. Agora, imagine também que você pode chutar, socar e arrasar seus competidores com outras armas e habilidades. Ou seja, encare um game de luta. O gênero está crescendo pouco a pouco nos PCs e vários jogos estão sendo convertidos dos Arcades e dos videogames e Mortal Kombat, Street Fighter e até Virtua Fighter já estão nas telinhas. Nesta edição, comentamos três novos lançamentos e, nas páginas seguintes, damos os comandos de FX-Fighter e One Must Fall 2097, dois bons jogos que já estavam rolando nas lojas. Divirta-se!

BATTLE ARENA TOSHINDEN

A conversão de Toshinden para PC ficou um fiasco e não teve o cuidado que merecia. O game da Takara, que no Playstation é excelente e divertido, nos micros ficou muito lento e, para obter um ritmo apenas razoável, você precisa usar uma placa aceleradora de 3D. Além disso, os golpes são de difícil execução. Você e um amigo podem lutar escolhendo entre oito lutadores, cada um deles com golpes e armas diferentes. Como você também pode mudar a perspectiva de jogo, dá para escolher o ângulo que oferece a melhor visão dos golpes. Mesmo assim o jogo não anima muito.

Cenários em 3D, como no Playstation

Sofia detona um Aurora Ring para cima de Mondo

Comparado com o PST os lutadores do PC estão mais quadrados

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Luta, da Takara/Playmates, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras.
Configuração mínima: PC 486, 66 MHz, 10 Mb de HD, 8 Mb de RAM, Ambiente Windows 95 ou DOS, placa SoundBlaster ou compatível.

5,5 Gráficos apenas razoáveis e lutas lentas demais. Jogue no Playstation que é melhor.

RISE OF THE ROBOTS 2

Mais um fracasso! A segunda versão de Rise of the Robots tem tudo, menos jogabilidade. Os gráficos são muito bonitos (SVGA com 256 cores, imagens geradas em estações Silicon Graphics) e as músicas são boas, com efeitos sonoros bem colocados. Mas é só! Mesmo quem gosta do gênero não vai ficar mais que cinco minutos na frente do computador.

Loader enfrentando Chromax: pancadaria pesada entre rôbos!

O visual do jogo é caprichado, mas às vezes não se salva, como neste cenário

RISE OF THE ROBOTS 2

Luta entre robôs, da Warner Interactive, 1 ou 2 jogadores.
Configuração mínima: PC 486, 66 MHz, 20 Mb de HD, 8 Mb de RAM, ambiente Windows 95 ou DOS, placa SoundBlaster ou compatível. Teclado ou joystick.

5,0 Gráficos bons, mas jogabilidade ruim demais!

CLADO

Os games de luta invadem lentamente as telinhas

Por Mário Câmara

ULTIMATE WARRIOR

Este é o primeiro título da nova software-house inglesa AD Studios. A empresa é tão nova que nem possui ainda um distribuidor, o que pode fazer com que este jogo seja comercializado através de shareware. Jogamos um demo quase completo e, para um primeiro game, julgamos que está muito bom.

A AD tentou inovar, criando um jogo que definiu como "luta de combate de estratégias". São dez lutadores a escolher e você poderá modificar as armas e defesas de cada um, fazendo mais de mil combinações diferentes, incluindo 120 Combos por lutador. A AD promete ainda um jogo mais violento e sanguinário que Mortal Kombat. Confira você mesmo pela foto de decapitação que mostramos aqui.

Batalhas entre humanos e feras bestiais são comuns neste game

A movimentação dos personagens está bastante realista, com cenários sombrios e caprichados

O ataque pode ser uma boa defesa. Depois do choque entre as espadas, sobram faíscas!

Fatality com decapitação do rival. Um jogo que lembra a série Mortal Kombat

ULTIMATE WARRIOR

Luta, da AD Studios, 1 ou 2 jogadores (até 4 em rede), Lançamento prometido para janeiro.
Configuração mínima: PC 486, 66 MHz, 10 Mb de HD, 8 Mb de RAM, Windows 95 ou DOS, placa SoundBlaster ou compatível, teclado ou joystick.

7,5 Um jogo diversificado, com inúmeras possibilidades de luta. Mais violento e sanguinário que o habitual.

PC

FX-Fighter

Todos os golpes - Esta é a primeira vez que se publica no País os golpes deste jogo. FX-Fighter já está na praça há algum tempo. O ponto forte do game são os gráficos poligonais e jogabilidade de Arcade. Em compensação, é preciso muita manha para aprender a mudar os comandos de golpes conforme a posição de seu lutador. Confira o jogo e guarde os comandos: em breve você verá nas prateleiras uma nova versão, turbo.

Como se trata de game tridimensional, colocamos a direção das setas com as indicações clássicas de videogame: "Frente" indica "Para a frente" e assim por diante. Certo? A flecha a ser teclada muda conforme sua posição na tela.

KIKO

Two Handed Lunge - Frente + Soco
Toss - Trás + Soco (perto)
Mid Kick - Frente + Chute
Crescent Kick - Trás + Chute
DropKick - Trás, Frente + Chute
Spin Kick - Baixo + Chute
Sweep - Baixo/Trás + Chute
Knee - Frente + Chute
Tripple Kick - Chute, Chute
BackHand Spring Kick - Chute (por detrás do inimigo)
Axe Kick - Frente, Baixo + Chute
Jumping Sidekick - Baixo, Baixo/Frente + Chute
Throwing Star - Trás, Frente + Soco
2 HitCombo - Frente, Frente + Chute ou Trás, Trás + Soco
3 HitCombo - Trás, Trás + Soco

MAGNON

Power Lift - Frente, Frente + Soco
HeadButt - Frente + Soco
Fists of Furry - Trás, Frente + Soco
Shove - Cima + Soco
Overhead Bash - Baixo + Soco
Gut Punch - Baixo, Soco
Flying Punch - Cima + Frente + Soco
Gutt Punch - Baixo, Soco
Knee - Frente + Chute
Kick to Knee - Baixo, Chute
Double Stomp - Frente, Frente + Chute
Bear Hug - Trás + Chute (perto)
Low Kick - Frente/Baixo + Chute
Sweep - Trás/Baixo, Trás/Baixo + Chute
Roll Kick - Baixo, Frente + Soco
Roll Kick Combo - Baixo, Frente + Soco, Frente + Chute
Fire Breath - Trás, Frente + Chute

VENAM

Swipe - Frente, Soco (rapidamente)
Throw - Frente, Baixo + Soco
Uppercut - Trás, Soco
Let Throw - Trás, Frente + Chute (perto)
Jumping Kick - Cima + Chute
Leg Kick - Trás, Chute
Spinning Combo - Frente, Trás + Soco, Soco, Soco
Acid Spit - Trás, Frente + Soco
2 HitCombo - Frente + Soco, Chute ou Frente, Frente + Soco
3 HitCombo - Frente + Soco, Trás + Soco, Frente + Chute
6 HitCombo - Frente + Soco, Trás + Soco, Chute

JAKE

Headlock Bash - Frente, Frente, Frente + Soco (perto)
Sweep - Trás, Baixo + Soco
Backhand - Trás, Soco
Overhead Bash - Cima + Soco (perto)
Lift'n Slam - Frente, Trás + Soco (perto)
Backhand Spring Away - Cima + Trás, Cima + Trás (rapidamente)
Elbow Hook Toss - Cima, Frente, Baixo + Soco
Head Clap - Frente, Baixo + Soco (perto)
HeadButt - Frente, Frente + Soco (bem perto, rapidamente)
Lunge - Frente, Cima + Soco
Sholder Bash - Frente + Soco
Hammer Punch - Baixo + Soco
Spinning UpperCut - Trás, Frente, Soco
UpperCut - Trás, Frente + Soco
Rabbit Punch - Frente, Frente, Soco, Soco
SpinKick - Trás + Chute
Scissors Takedown - Frente, Baixo + Chute
2 HitCombo - Frente, Frente + Soco
4 HitCombo - Frente, Trás/Baixo, Soco
6 HitCombo - Frente + Soco, Trás + Soco, Frente + Baixo, Baixo + Chute
Infinite Combo - Frente, Trás + Soco, Cima + Chute (repita até cansar)

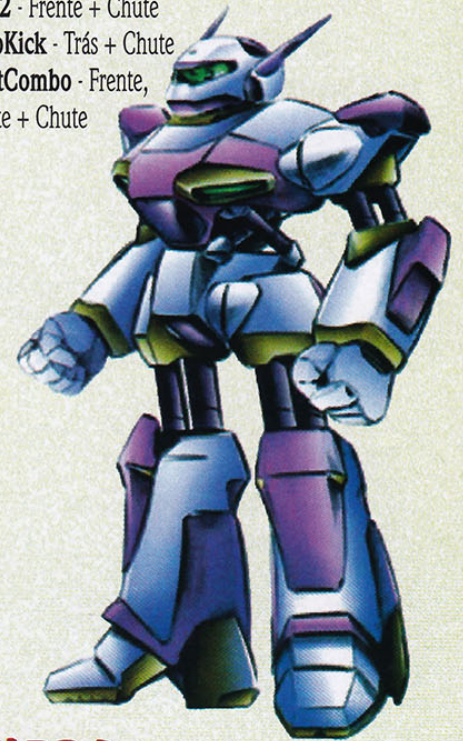
ASHRAF

Hammer Punch - Baixo + Soco
Elbow Lunge - Frente, Baixo + Soco
Energy Push - Frente, Baixo, Frente + Soco
UpperCut - Trás + Soco (rapidamente)
Charging Punch - Frente + Soco
Charging BackBreaker - Frente + Soco, Baixo + Soco
Charging Elbo - Frente + Soco, Frente + Soco
Push - Frente, Cima + Soco
Handstand Kick - Frente, Trás + Chute
Jumping Roundhouse - Cima, Chute (rapidamente)
Super Backflip - Trás, Frente, Frente, Frente + Soco, Baixo + Chute
Charging Spin Kick - Frente + Soco, Cima + Chute
Flip Kick - Frente, Baixo/Trás + Chute
Handspring Attack - Frente, Trás/Baixo + Chute
2 HitCombo - Frente, Trás, Soco
3 HitCombo - Frente, Trás, Frente + Soco
FireBall - Trás, Frente + Soco

SIREN

Throw - Frente + Soco (perto)
Lift - Cima + Soco (perto)
Uppercut Punch - Baixo, Baixo/Frente + Soco
Backflip - Baixo/Cima + Soco
Groin Kick - Frente + Chute
Flip Kick - Frente, Frente + Chute
4 HitCombo - Soco, Soco, Soco, Chute

CYBEN

Torpedo Lunge - Trás, Frente, Soco
Head Shock - Frente + Soco
Running Punch - Frente, Frente + Soco
Spinning Punch - Cima + Soco (perto)
Rocket Lift - Cima + Soco (bem perto)
Spinning Arms - Baixo + Soco
Kick1 - Baixo + Chute
Kick2 - Frente + Chute
DropKick - Trás + Chute
2 HitCombo - Frente, Frente + Chute

SHEBA

Heavy Slash - Trás, Soco (rapidamente)
2 Handed UpperCut - Cima + Soco
Scratch - Trás, Frente + Soco
Torso Hit - Frente + Soco
Throw - Frente, Trás, Soco (perto)
Leg Throw - Frente, Frente, Chute (perto)
Flip Away - Trás + Chute
Foot Charge - Frente, Trás + Chute
Face Rake - Frente + Chute
4 HitCombo - Frente, Trás, Soco

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Superintendente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Editor-Assistente: Bento Abreu
Editora-Assistente de Arte: Letícia A. Alves
Coordenadoras de Produção: Érica Luísa Assan Câmara, Odete Garcia

Colaboraram nesta edição: Consultores: Eduardo Murata, Ivan Cordon, Mário Câmara, Mitikazu Koga Lisboa. Reportagem: Eduardo Giraldes. Fotografia: Lili Martins. Tradução: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. Correspondente: Ângelo Ishi (Japão)

STAFF EDITORIAL
Secretaria Editorial: Regina Giannetti
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE
Diretor: Ênio Vergeiro
Gerente de Publicidade: Ana Lúcia Serra
Gerente de Marketing Publicitário: Cintia Mourão
Supervisora de Conta: Miriam Horta
Contato de Agência: Andrea Madrid
Contato Direto: Marília Guiti Hindi
Supervisor: José Soares

COMERCIAL
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **112**, Fevereiro de 1997. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 867-3000, Caixa Postal 66254, CEP 05315-970, fax: (011) 867-3300. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Caixa Postal 4816, fax (021) 532-1486 / 532-1583. **Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038, (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem. **dinap.na@email.abril.com.br**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA EDITORA ABRIL S/A

PC

One Must Fall 2097

Todos os golpes - Um game de luta legal, que muita gente encostou por falta dos golpes. One Must Fall tem várias vantagens: vem em disquete, roda em DOS e não exige um micro poderoso (qualquer DX2 dá conta). Isto porque os gráficos são desenhados e a jogabilidade é o forte do game. Se você se deparar com ele, arrisque!

NOVA

Habilitada somente no Tournament Mode

Earthquake Slam - ↓ ↓, Soco
Missle - ↓ →, Soco
Air Missile - No ar, ↓ →, Soco
Mini-Grenade - ↓ ←, Soco
Chest Slam - No ar, ↓, Soco
Scrap - ↓ ← →, Soco
Destruction - ↓ ↓ ↓, Soco

KATANA

Rising Blade - ↓ →, Soco
Triple Blade - ← ↓ →, Soco
Head Stomp - Pule sobre o oponente, ↓, Chute
Foward Razor Spin - ↓ →, Chute
Back Razor Spin - ↓ ←, Chute
Fireball - ↓ ←, Soco
Scrap - → ↓ ←, Soco
Destruction - ← ↓ →, Soco

PYROS

Fire Spin - ↓, Soco
Super Thrust - → →, Soco
Shadow Thrust - → → →, Soco
Jet Swoop - No ar, ↓, Chute
Scrap - → → ↓ ↓, Soco
Destruction - ↑ ↓ ↑ ↓, Soco

JAGUAR

Jaguar Leap - ↓ →, Soco
Shadow Leap - ← ↓ →, Soco
Concussion Cannon - ↓ ←, Soco
Overhead Throw - No ar, ↓, Soco
Scrap Move - ↓ ↓ ↑, Soco
Destruction - Agarre o oponente, ↓ ↓ ↑, Chute

ELECTRA

Ball Lightning - ↓ ←, Soco
Rolling Thunder - → →, Soco
Super R.T. - ← ↓ → →, Soco
Electric Shards - ↓ →, Soco
Scrap - ↓ →, Soco
Destruction - ↑ → ↓, Soco

GARGOYLE

Diving Claw - No ar, ↓, Chute
Flying Talon - ↓ →, Soco
Shadow Talon - ← ↓ →, Soco
Wing Charge - → →, Soco
Scrap - ← ↓ →, Soco
Destruction - ↑ ↓ ↑ ↓, Soco

SHREDDER

Head-Butt - ↓ →, Soco
Shadow Head-Butt - ← ↓ →, Soco
Flip Kick - ↓ ↓, Chute
Flying Hands - ↓ ←, Soco
Scrap - ↓ →, Soco
Destruction - ↓ ↑ ↑, Soco

FLAIL

Spinning Throw - → →, Soco ou → →, Chute
Charging Punch - ← ←, Soco
Shadow Punch - ↓ ← ←, Soco
Swinging Chains - ↓, Soco
Slow Swing Chain - ↓, Chute
Scrap - → → →, Soco
Destruction - → ← → ←, Soco

SHADOW

Shadow Punch - ↓ ←, Soco
Shadow Kick - ↓ ←, Chute
Shadow Grab - ↓ ↓, Soco
Shadow Air Grab - No ar, ↓ ←, Soco
Shadow Dive - No ar, ↓ →, Soco
Ice Freeze - → ↓ ←, Soco
Scrap - → ↑ ←, Soco
Destruction - ↓ ↓, Soco

THORN

Spike-Charge - → →, Soco
Off-Wall Attack - (pule em direção à parede) ↓ →, Chute
Speed Kick - ↓ →, Chute
Shadow Kick - ← ↓ →, Chute
Scrap - ← ← →, Soco
Destruction - (imediatamente depois do inimigo ser "espinhado"), ↑ ↓, Soco

CHRONOS

Stasis Activator - ↓ ←, Soco
Fast Stasis - → ↓ ←, Soco
Teleportation - ↓, Soco
Matter Phasing - ↓ ←, Chute (pode ser feito no alto)
Scrap - ↓ →, Soco
Destruction - → ← → ←, Soco

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
SHOWBIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde
VIAGEM E TURISMO

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 867-3000 - Fax: (011) 867-3300 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021 - Caixa Posta: 4816 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486/532-1583

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 335-8789
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519
Vitória: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. - Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira - Espírito Santo - Telefax: (027) 324.1174

O Fliperama de testes da Sega

FURO!

Mesmo os debulhadores que freqüentam o lugar não sabem, mas o Fliperama Magic Games, do Shopping Center D, em São Paulo, é licenciado da Sega. É nele que são testados os Arcades da Sega, antes de saírem queimando pelo Brasil afora. Exemplos: foi lá que estrearam máquinas como Last Bronx, Die Hard, Daytona e Manx Superbike.

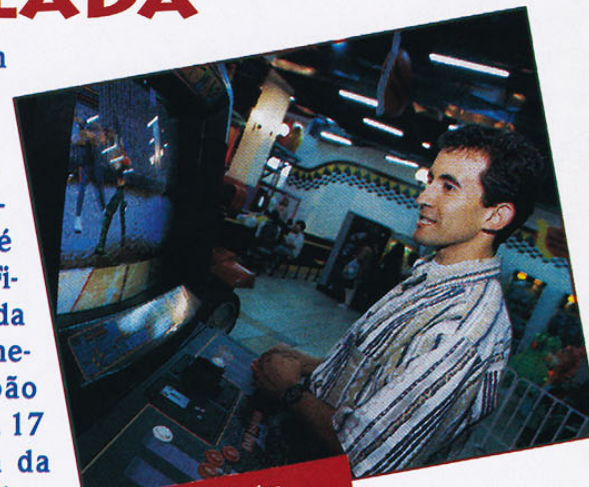
O Magic Games é um fliperama grande que não chega a ser gigante: tem mil m² de área, com uma média de trinta máquinas, entre games, pinballs e simuladores. Desde a inauguração, em 1994, o lugar foi sendo incrementado aos poucos e hoje já possui muitos telões de 50 polegadas: Gunblade, Star Wars, Desert-Tank, Virtual Striker, Sega Rally e a Street Fighter Zero 2 são os principais. A política de preços dos caras é legal: R$ 0,75 a ficha, para qualquer máquina.

O Magic Games em SP: a praça de testes da Sega

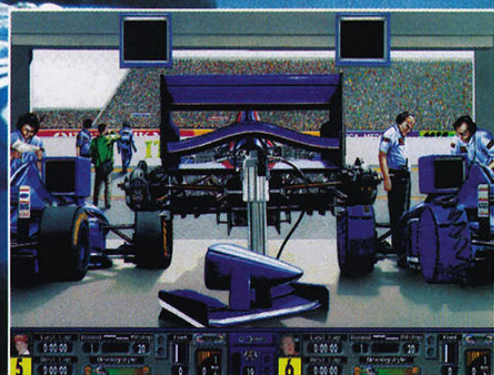
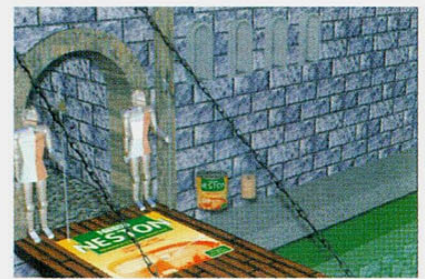
Reportagem:
Eduardo Giraldes
Fotos de Lili Martins

A GALERA DESCOLADA

As duas últimas máquinas da Sega testadas no Magic Games foram a Die Hard e a Last Bronx. "A Die Hard é muito legal porque você percorre um trajeto, além daqueles tiros e socos tradicionais", conta Paulino Silva de Oliveira, 24 anos, que trabalha como vendedor e freqüenta o fliperama três vezes por semana, no mínimo. "Este foi o primeiro lugar em que eu vi e joguei a Virtual On", lembra Daniel Kaihani, de 15 anos. Ele estuda perto do flipper, joga sempre que pode e também curte máquinas de outros fabricantes. Sua preferida atual é The King of Fighters '95, da SNK. Já o gamemaníaco João de Azevedo, 17 anos, gosta da Virtual Striker, com telão. Ele pratica todos os dias e tira de letra até a seleção da FIFA, com uma ficha só. João corre o risco de perder a namorada Lígia de Souza, de 16 anos, que tem de ficar horas esperando o cara perder uma partida.

João Azevedo debulha Virtual Striker. Não vá perder a namorada, hein cara!

Paulino Oliveira, detonando Die Hard

Daniel encara The King of Fighters '95

Magic Games - Shopping Center D, Piso térreo. Marginal Tietê, altura da Estação Rodoviária de São Paulo. De seg. a sáb., das 10h às 22h. Aos domingos, das 12h às 20h.

EXISTEM MIL MANEIRAS DE DETONAR UM GAME.

INVENTE UMA.

Neston é a melhor fase de qualquer game. A tática é misturar com frutas, iogurte, sorvete, mel, leite, o que você inventar. Detonar vai ser a maior curtição.

MIL MANEIRAS DE PREPARAR.

RETRO
AVENGERS
Em prol da cultura gamer
A Retroavengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.
A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.
É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito – denuncie !
Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês !
Digitalizado por: evil_arthas
Editado por: Douglas Ielker
Revista: evil_arthas
Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.
facebook.com/retroavengers
retroavengers@gmail.com
retroavengers.blogspot.com.br